



AUTOMATA HANDOUTS

Bente Bodi-Rattel

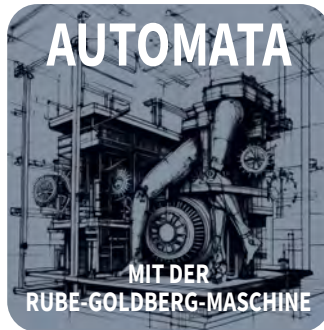


FHTAGN
SZENARIO
Lovecraft. Horror. Rollenspiel.

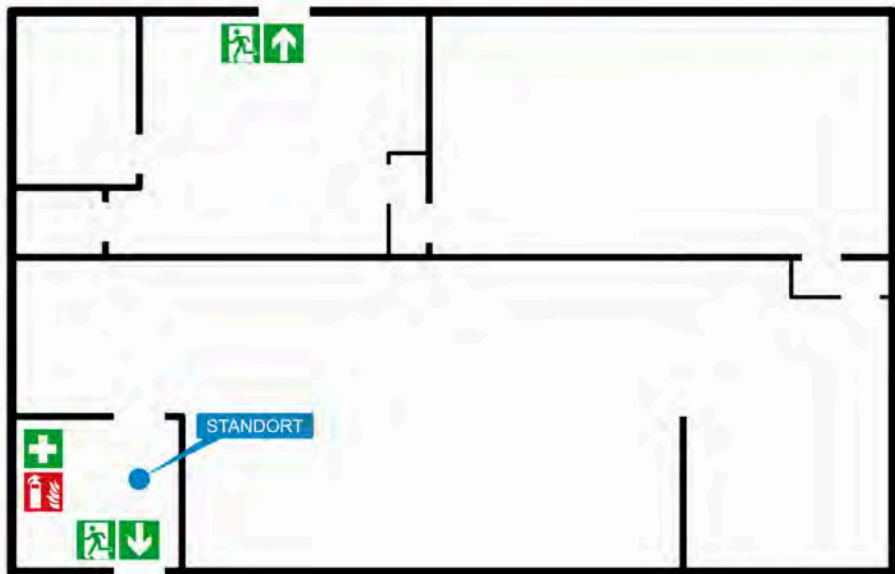
#01



Treffen um 12:00 Uhr beim [Museum](#);
erledigt, was zu tun ist.



FLUCHT- UND RETTUNGSPLAN



#03

HEIMATMUSEUM

Geschichte als Erlebnis



Nicht wieder den D
hüll vergessen O

Öffnungszeiten
Eintrittspreise
Kontakt

#04



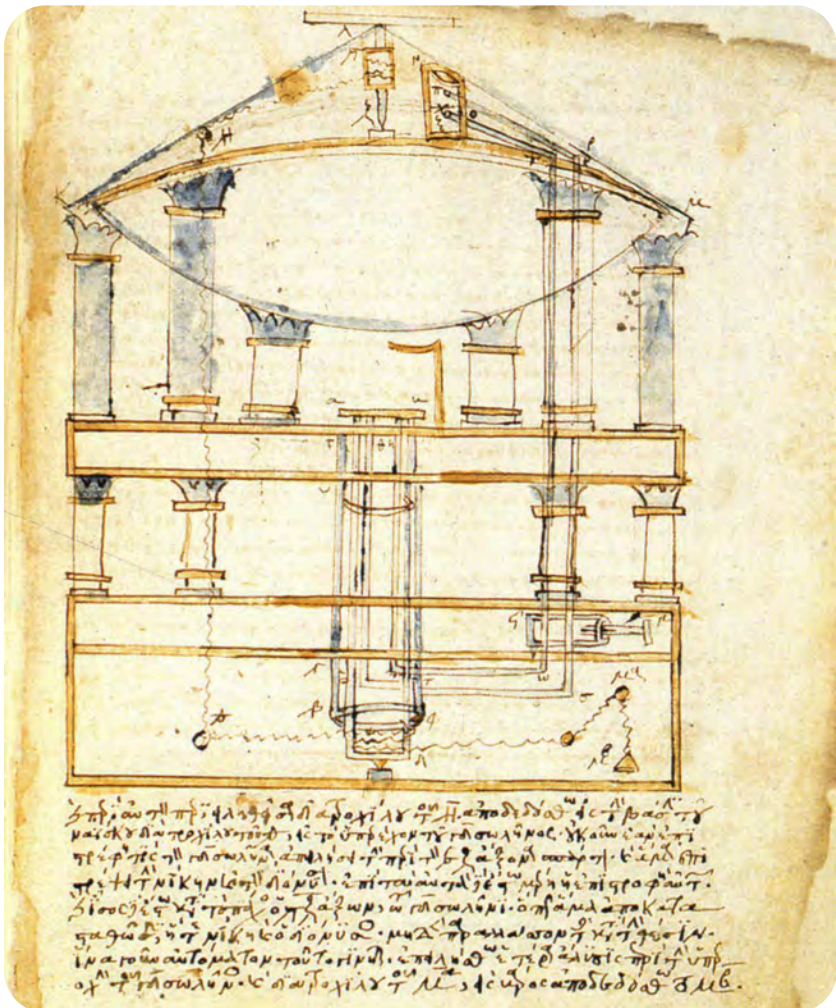
#5A

Der Schmiedegott Hephaistos aus der griechischen Mythologie fertigte der Sage nach in seiner unterirdischen Schmiede auch künstliche Wesen, wie zwei mechanische Dienerinnen aus Gold.



#5B

Heron von Alexandria war ein griechischer Mathematiker und Ingenieur, der im ersten Jahrhundert nach Christus lebte. Er fertigte Skizzen zu den ersten automatischen Geräten an, wie ein nach Münzeinwurf Weihwasser spendender Vogel – der wahrscheinlich älteste Verkaufsautomat überhaupt.



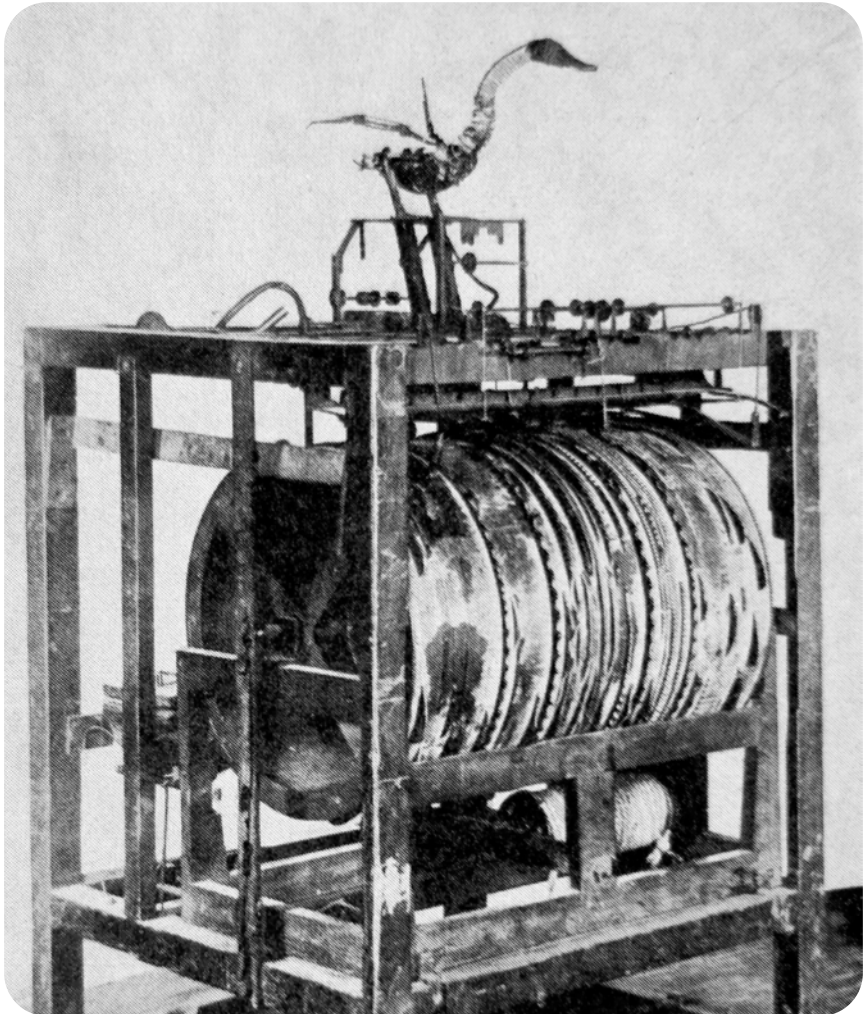
#5C

Etwa im Jahr 1495 entwarf und konstruierte der italienische Universalgelehrte Leonardo Da Vinci einen Roboter, der verschiedene Bewegungen ausführen konnte.



#5D

Die mechanische Ente von dem französischen Ingenieur und Erfinder Jaques Vaucanson (* 24. Februar 1709 in Grenoble; † 21. November 1782 in Paris) besteht aus mehr als 400 Einzelteilen und kann unter anderem Nahrung aufnehmen und wieder ausscheiden.



#5E

Der Brite George Hicks entwickelte als einer der ersten ein Walzenklavier etwa im Jahr 1860. Über eine Kurbel treffen kleine Hämmer auf die Saiten und erzeugen eine Melodie. Gleichzeitig ertönt eine Glocke und Figuren bewegen sich zur Musik.



#5F

Technisches Gerät, das speziell entwickelt wurde, um bestimmte Aufgaben automatisch auszuführen. Es verfügt über verschiedene Funktionen und Mechanismen, die es einzigartig machen. Seine präzise Konstruktion und seine reibungslose Funktionalität machen es zu einem beeindruckenden Exponat.



#6A



Der selbst **einkassierende Kräftemesser** wurde vom Deutschen Arthur Hirschfeld Ende des 19. Jahrhunderts entwickelt. Zur Feststellung der Stärke des eigenen Händedrucks legt man die Hand um den Rüssel und Baumstumpf und drückt fest zu. Die Intensität des Händedrucks wurde daraufhin mechanisch erfasst und auf dem Zifferblatt in der Sänfte dargestellt.



#6B



Fotoautomaten entstanden um 1890 und funktionierten zunächst auf chemischer Basis. Ende der 1920er Jahre begann die Erfolgsgeschichte der geschlossenen Fotokabinen mit Deckel und Vorhang.



#6C



Einfach konstruierte Wahrsageautomaten gab es schon um das Jahr 1820 herum. Der Automat **Gypsy Grandma** entstand etwa 1940 und war dem zeitgenössischen Klischee einer alten Wahrsagerin nachempfunden.



#6D



„**The Twins**“ gehören zum Automatentyp „Working Models“, die besonders in Großbritannien großen Anklang fanden. Zwei Personen drehen jeweils eine Kurbel, um möglichst schnell ihr Baby zu füttern.



#6E



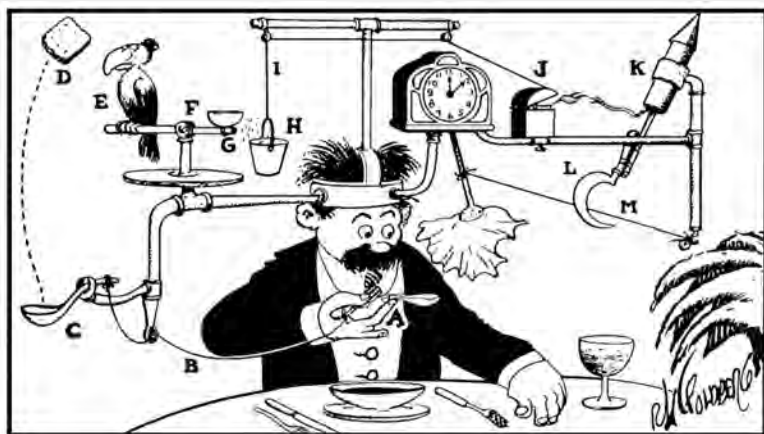
Etwa 1890 wurden
Bildbetrachter wie das
Kalloscop erfunden, der nach
Bezahlung Bilder mit einem
3D-Effekt generiert. Mittels
eines seitlichen Knopfes kann
das nächste Bild betrachtet
werden.





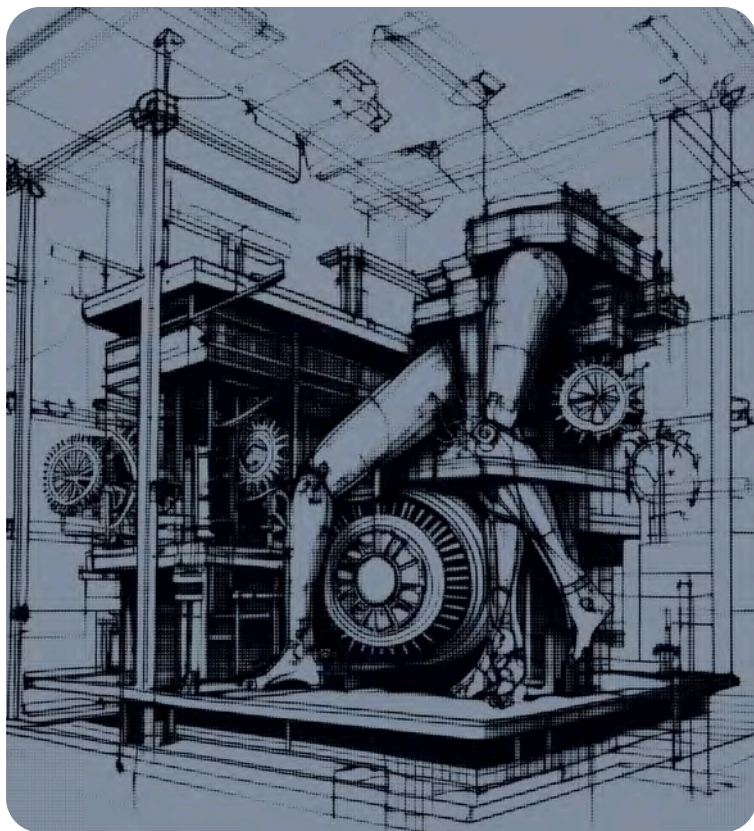
START

RESET



Die **Rube-Goldberg-Maschine** ist eine Maschine, die mit unnötig vielen Zwischenschritten konstruiert wurde. Sie besteht aus einer Aneinanderreihung verschiedener einzelner Elemente, die sich, vom Startpunkt aus in Gang gesetzt, bis zum Endpunkt gegenseitig in Bewegung bringen. Benannt wurde sie nach dem US-Amerikaner Reuben „Rube“ L. Goldberg, der Anfang der 1930er Jahre Comics mit diesen Maschinen zeichnete (siehe **Darstellung**).

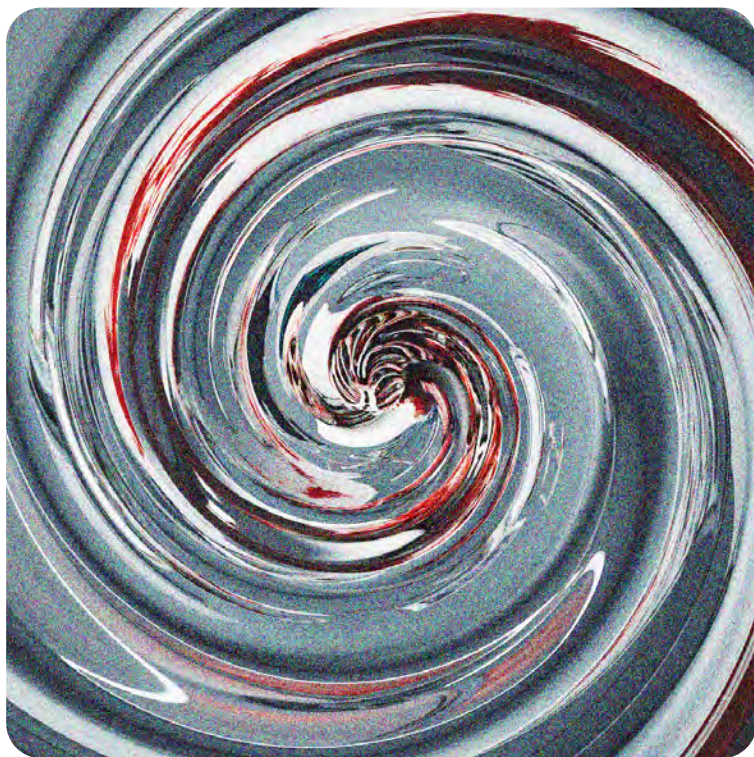
#07



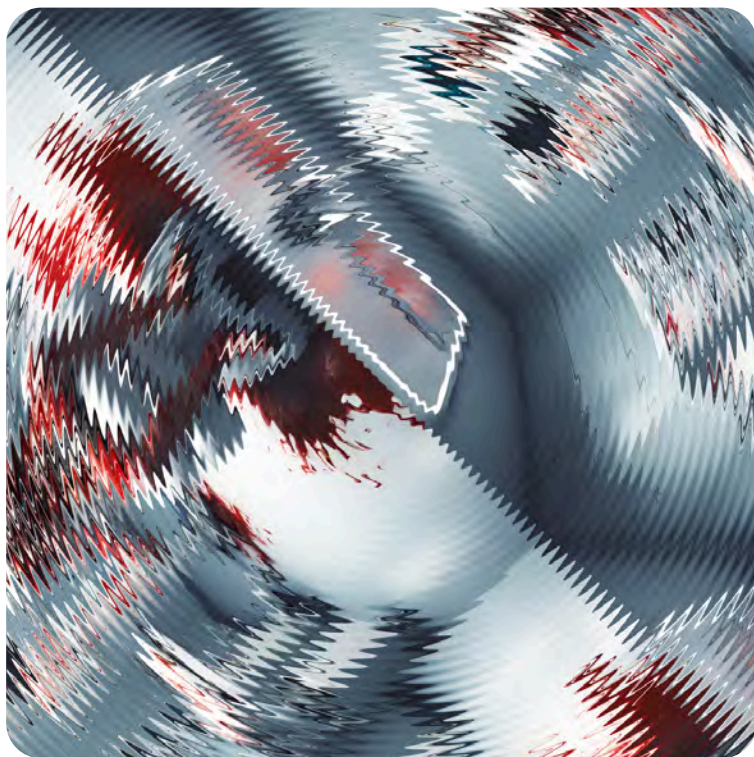
#8A



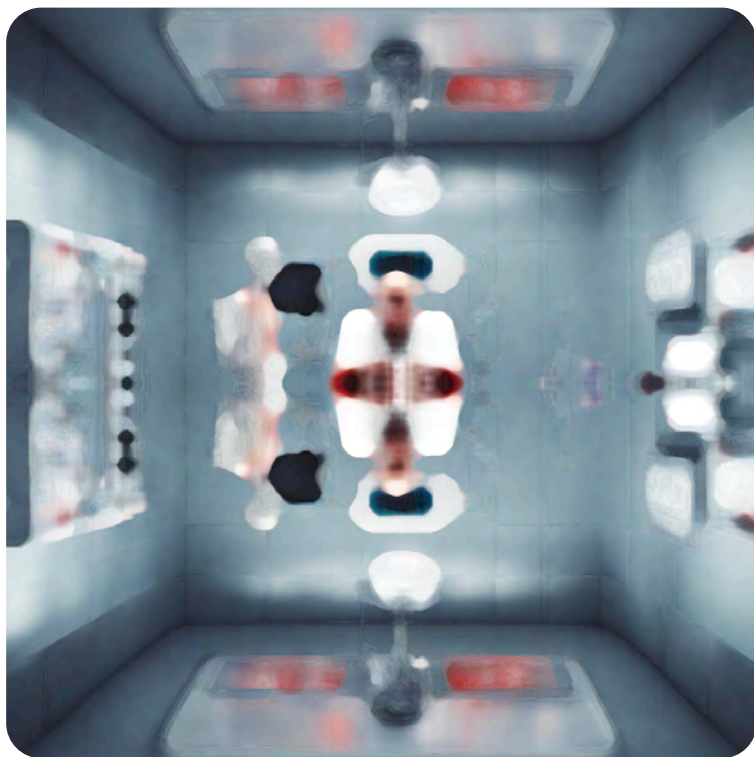
#8B



#8C



#8D



Die Installation *Genesis* zielt darauf ab, das Bewusstsein für die Chancen und Herausforderungen zu schärfen und gleichzeitig die Besuchenden dazu anzuregen, ihre eigenen Vorstellungen von Kreativität, Intelligenz und Moralität zu hinterfragen. Die Installation schafft eine Brücke zwischen Kunst und Technologie und eröffnet einen faszinierenden Raum des Dialogs und der Reflexion über die Zukunft der Menschheit, mit der einzigartigen Verschmelzung von Kunst und Wissenschaft als Herausforderung von den Grenzen des Menschlichen.

Ihre Existenz stellt Fragen nach Identität, Menschlichkeit und unseren Beziehungen zur Technologie. Sie ist zugleich ein Produkt und ein Schöpfer des Fortschritts und der Innovation, mit dem Ziel, eine Brücke zwischen der Menschheit und der Technologie zu schlagen und eine neue Form des Zusammenlebens zu erforschen, die das Potenzial hat, unsere Zukunft zu gestalten.

#10



#11



#12



Stand:05.02.2025



www.deuschelovecraftgesellschaft.de